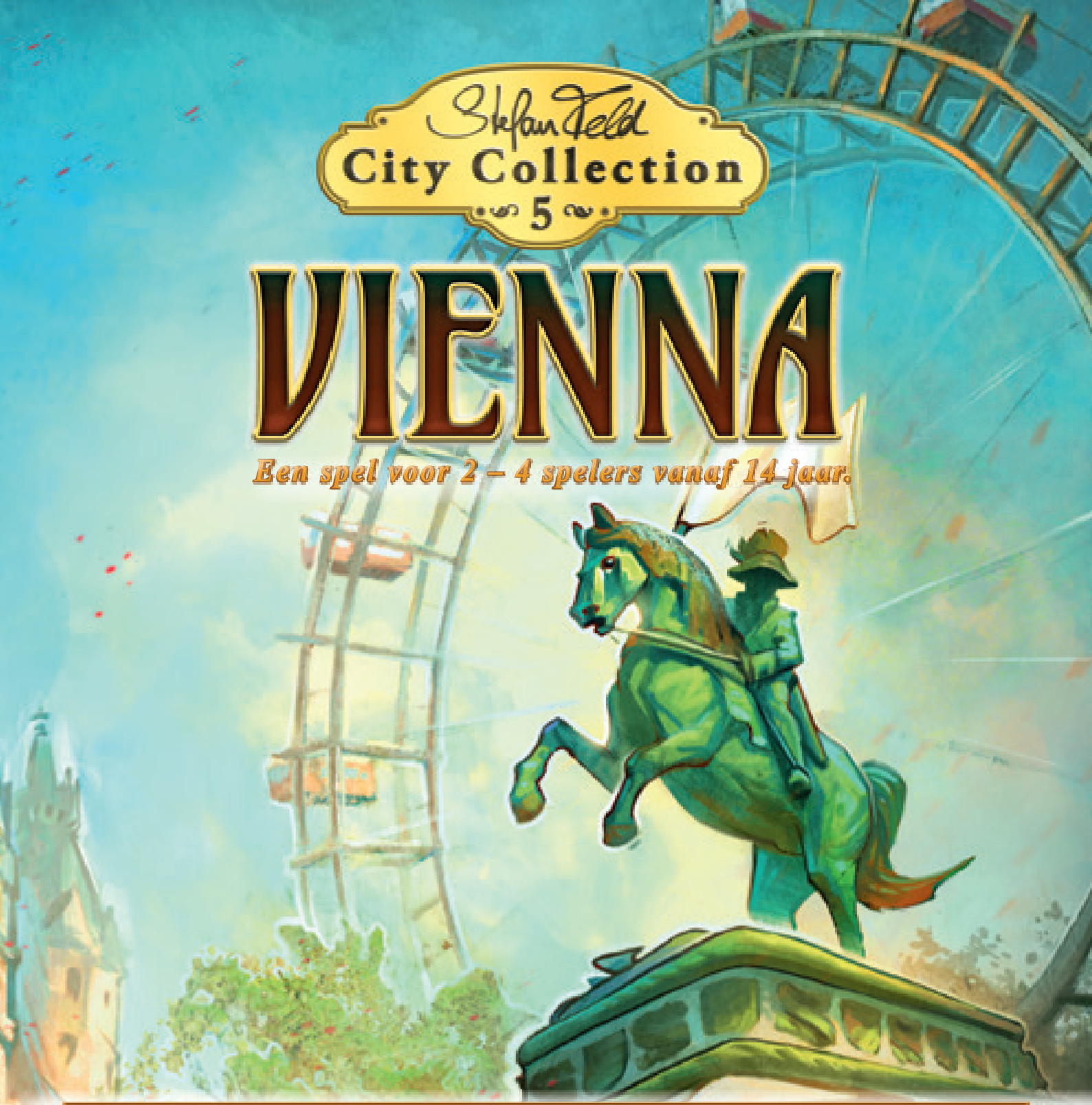


SPELBESCHRIJVING

Eén agent alleen is niet voldoende!

Jullie staan aan het hoofd van elkaar beconcurrerende niet-gouvernementele geheime organisaties, in de naoorlogse periode rond 1950 en jullie sturen je agenten op pad in de straten van Wenen. Jullie agenten zijn op zoek naar hooggeplaatste informanten en hun geheime informatie over cultuur, bestuur, religie, adel en wetenschap.

Je stuurt jouw agenten naar verschillende gebouwen in Wenen, om de aangrenzende pleinen te controleren, waar de informanten verondersteld worden jou te ontmoeten en hun geheime informatie te delen. Het is jouw doel deze waardevolle zaken op te sporen en te bemachtigen.

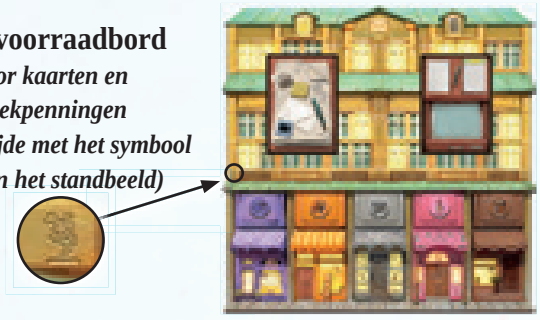
Ronde voor ronde speel je kaarten, die je op verschillende manieren helpen bij de jacht op geheime informatie. Je mag je eigen acties opwaarderen, nieuwe steekpenningen verkrijgen die jouw agenten helpen te infiltreren in gebouwen onder controle van verschillende landen of je kennis vergroten van geheimen die je al ontdekt hebt.

De speler die de meeste punten heeft aan het einde van het spel is de winnaar!

SPELMATERIAAL "voor de beginnersversie"

- **1 speelbord**
  (zijde met het standbeeld van prins Eugenius van Savoye)

- **1 voorraadbord**
  voor kaarten en steekpenningen (zijde met het symbool van het standbeeld)



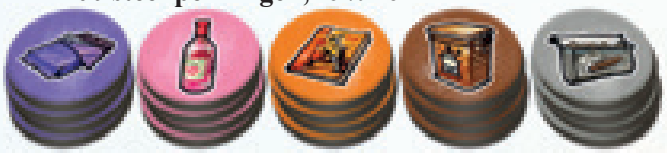
- **1 geheime-informatiebord**

- **90 kaarten** *(nr. 001 - 090)*

- **1 onderzoekersfiche**

- **1 onderzoeker**

- **100 steekpenningen,** *20 van elk*



Chocolade (paars) *Wijn (roze)* *Tijdschrift (oranje)* *Koffie (bruin)* *Tabak (grijs)*

- **5 telfiches voor geheime informatie,**
  ((in de DELUXE versie uit acryl) 1 van elk

Fles *Pistool* *Aktetas* *Microfilm* *Dia*

- **30 vlaggenfiches van 5 landen,** *6 van elk*

USA *USSR* *Frankrijk* *Groot-Brittannië* *Oostenrijk*

- **45 geheime-informatiefiches,**
  (in de DELUXE versie uit acryl) 9 van elk

Fles *Pistool* *Aktetas* *Microfilm* *Dia*

- **1 stadswapen (Wenen)**
  startspelerfiche

- **1 stoffen buidel**
- **1 spelregeloverzicht & 1 addendum**

Persoonlijk spelmateriaal in de 4 spelerskleren (geel, rood, blauw en groen)

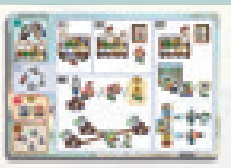
- **28 agenten,** *7 in elke spelerskleur*
  (in de DELUXE versie uit acryl)

- **4 spelersborden,** *1 bureau in elke spelerskleur*

Bereid voor het eerste spel de bureaus voor, zoals aangegeven op pagina 16.

- **4 puntenfiches "100/200"-punten,**
  1 in elke spelerskleur

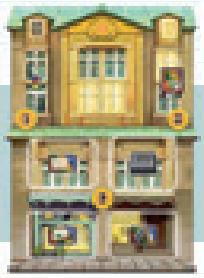
- **4 speloverzichten**
  1 voor elke speler



EXTRA SPELMATERIAAL "voor de volledige versie"

- **1 speelbord** *(zijde met de Prater)*

- **1 voorraadbord**
  voor kaarten, opdrachten en steekpenningen (zijde met het symbool van de Prater)

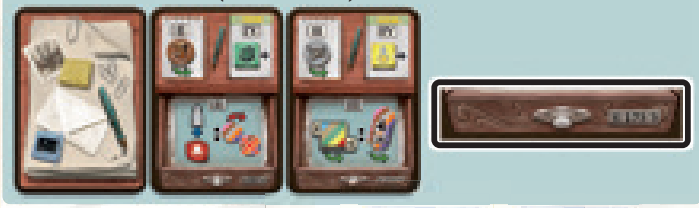


- **1 voorraadbord "naastgelegen huis"**
  voor geld en bureaufiches

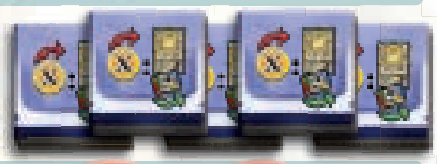
- **60 opdrachten**

5 "S"-startopdrachten, 30 "A"-opdrachten en 25 "B"-opdrachten

- **85 kaarten** *(nr. 091 - 175)*



- **5 aankoopfiches**



- **2 betaaldagfiches**

- **42 munten** - *32x 1 shilling, 10 x 5 shilling*

Persoonlijk spelmateriaal in de 4 spelerskleuren (geel, rood, blauw en groen)

- **4 bijzettafels,** *1 in elke spelerskleur*

Bereid voor het eerste spel de bijzettafels voor, zoals aangegeven op pagina 16.

- **16 bureaufiches**
  4 in elke spelerskleur, 1 van elk:

zegel

plattegrond

geldkist

telefoon

- **8 agenten,** *2 in elke spelerskleur (in de DELUXE versie uit acryl)*

UITBREIDING 1:
De derde man *(pagina 16)*

- **1 "Stefan Feld"-figuur**

UITBREIDING 2:
"Stefan Feld"-agenten voor alle spelers *(pagina 16)*

- **4 "Stefan Feld"-figuren uit de SFCC-spellen HAMBURG, AMSTERDAM, NEW YORK CITY, en MARRAKESH** *(niet inbegrepen!)*

SPELVOORBEREIDING "voor de beginnersversie"

Algemeen spelmateriaal

1) Leg het speelbord in het midden van de tafel met de zijde met het standbeeld van prins Eugenius van Savoye naar boven.

2) 2) Leg 1 geheime-informatiefiche van elke soort apart (fles, pistool, aktetas, microfilm, dia).

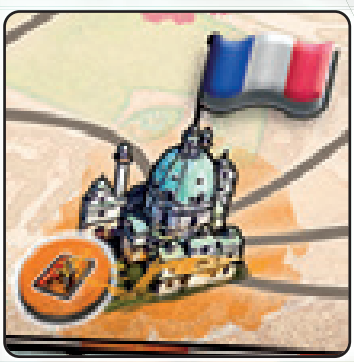
Opmerking: Gebruik voor de eerste spellen de vlaggen die zijn voorgedrukt op het speelbord. Sla het gedeelte van stap 3) over waar de vlaggen in de buidel worden gestopt en stap 5). Als je later meer afwisseling in het spel wilt kun je de vlaggen uit de buidel gebruiken zoals beschreven in stap 3) en stap 5).

3) Neem de stoffen buidel en stop hier de resterende **40 geheime-informatiefiches** en alle **30 vlaggenfiches** in.
Schud de fiches goed en trek vervolgens de fiches een voor een uit de buidel en plaats ze op het speelbord zoals beschreven in 4) en 5).

4) Als er een **geheime-informatiefiche** wordt getrokken, leg dit dan open op een leeg vierkant pleinveld. Vul de velden van linksboven naar rechtsonder. Zorg dat de nummers naast de velden zichtbaar blijven.

5) Als er een **vlaggenfiche** wordt getrokken, leg dit dan op een leeg vlaggenveld boven de gebouwen. Vul de velden van links-boven naar rechtsonder

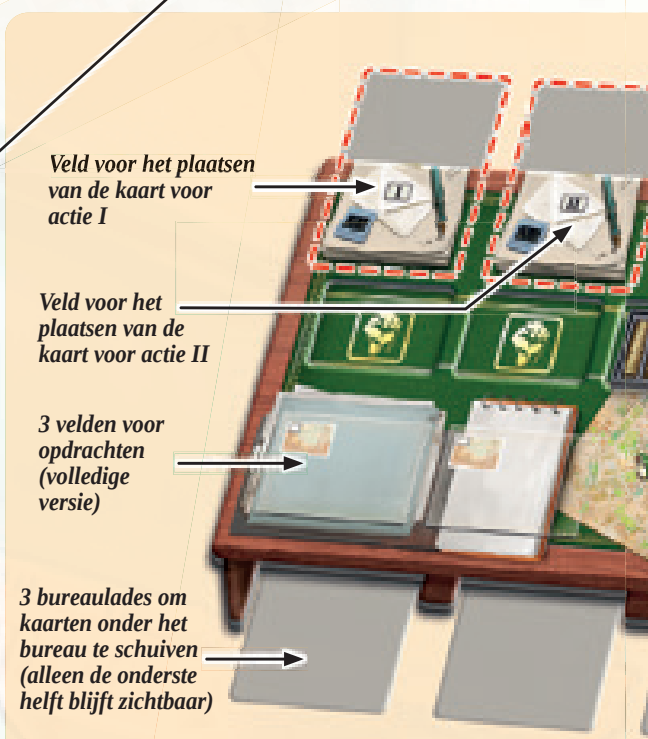
Elk plein is doormiddel van 2 tot 4 wegen verbonden met de omliggende gebouwen. Het aantal wegen is met een getal aangegeven naast elk plein. Dit is gelijk aan het aantal punten dat een speler krijgt als hij zijn agenten in elk aangrenzend gebouw heeft en de geheime informatie van het plein mag nemen

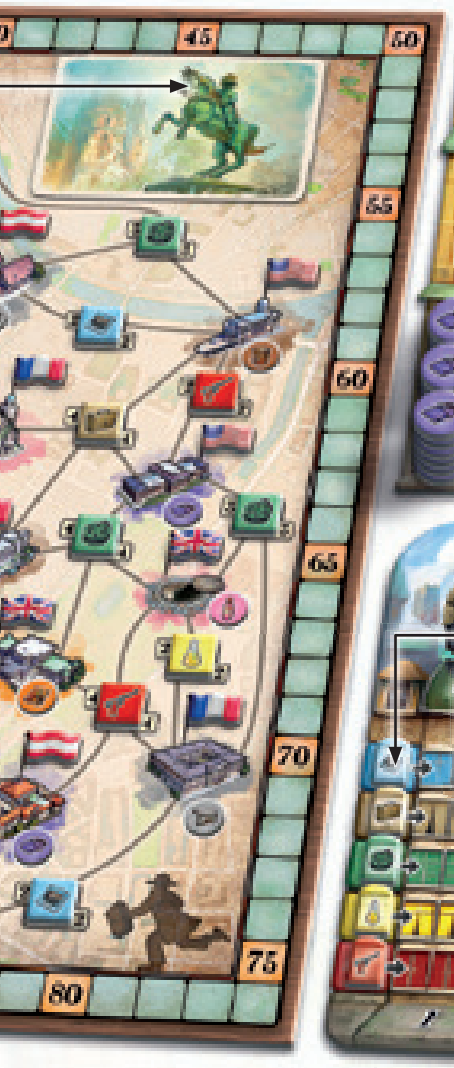


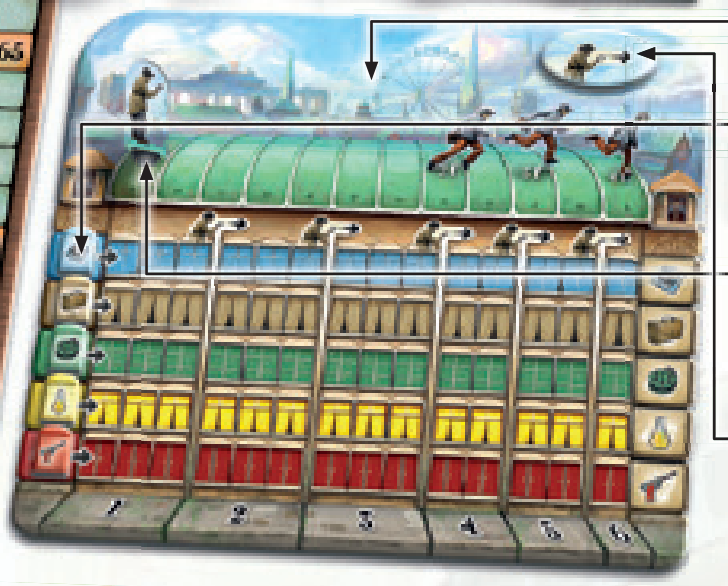
Elk gebouw heeft 2 kenmerken:

1) De nationaliteit, aangegeven door de vlag.

2) De achtergrondkleur, die overeenkomt met een bepaalde soort steekpenningen, zoals onder het gebouw is aangegeven.


Veld voor het plaatsen van de kaart voor actie I
Veld voor het plaatsen van de kaart voor actie II
3 velden voor opdrachten (volledige versie)
3 bureaulades om kaarten onder het bureau te schuiven (alleen de onderste helft blijft zichtbaar)





6) Leg het **voorraadbord**, met de zijde met het standbeeld naar boven, naast het speelbord.

7) Schud de **kaarten** (nr. 001-090) en leg ze als een gedekte trekstapel op het aangegeven veld van het voorraadbord. Rechts hiervan ontstaat in de loop van het spel een open aflegstapel.

8) Sorteer de steekpenningen en leg de **fiches** als algemene voorraad, op de velden met de overeenkomstige kleur, op het voorraadbord.

9) Leg het **geheime-informatiebord** naast het speelbord.

10) Plaats de 5 telfiches voor **geheime informatie op de startvelden** met de overeenkomstige kleur, links op elk spoor.
Plaats de **onderzoeker**, waarmee de voortgang van het spel wordt bijgehouden, op het startveld op het dak (veld A met het vergrootglas).

11) Plaats het **onderzoekersfiche**, met de hier afgebeelde zijde naar boven, op het aangegeven veld van het geheime-informatiebord.

Veld voor het plaatsen van de kaart voor actie IV

Persoonlijke voorraad agenten (om te plaatsen in actie III)

4 velden voor bureaufiches (volledige versie)

Spelmateriaal per speler

12) Elke speler kiest een kleur en krijgt in deze kleur het volgende spelmateriaal:

- **1 bureau,** en legt dit voor zich neer.
- **7 agenten,** waarvan er 6 boven het bureau worden geplaatst en 1 op het veld "0/100" van het puntenspoor.
- **1 puntenfiche "100/200"-punten**, en legt dit naast het puntenspoor. Als een speler tijdens het spel meer dan 100 punten behaalt, dan neemt hij het puntenfiche en legt dit naast zijn bureau.
- Elke speler neemt **1 steekpenning chocolade, wijn, tijdschrift, koffie en tabak**, en legt dit naast zijn bureau.

13) Elke speler krijgt willekeurig een **geheime-informatiefiche**: De 5 geheime-informatiefiches die apart gelegd zijn worden in de stoffen buidel gedaan. Elke speler trekt 1 fiche en legt dit goed zichtbaar naast zijn bureau. De overgebleven fiches (1 – 3) worden, samen met het overige niet-gebruikte spelmateriaal, teruggelegd in de doos.

14) Geef het **stadswapen** van Wenen aan de speler die het laatst in Wenen is geweest (of hier het dichtste bij): Deze speler is de startspeler.

SPELVERLOOP "voor de beginnersversie"

Het spel wordt gespeeld in meerdere rondes, die elk uit 3 fases bestaan:

1) Kaartenfase **2) Actiefase** **3) Doorgeven van het stadswapen**

Elke ronde begint met de **Kaartenfase**:
Elke speler trekt 3 kaarten en wijst telkens 1 kaart toe aan elk van de acties I, II en IV, door ze gedekt op de velden bovenaan het bureau te leggen.

Hierna volgt de **Actiefase:**

Actie I:	**Leg een kaart in een lade van het bureau**
Actie II:	**Krijg een steekpenning**
Actie III:	**Plaats 1 agent of neem 2 steekpenningen van dezelfde kleur**
Actie IV:	**Verplaats 1 telfiche voor geheime informatie 1 veld naar rechts**

Let op: De vaardigheden van de kaart die bij **actie I** in de lade is gelegd, kan de regels die beschreven zijn in dit spelregel-overzicht, veranderen. De regels op de kaarten gaan altijd voor.

Hierna volgt het **Doorgeven van het stadswapen:**
Het stadswapen wordt, met de klok mee, doorgegeven aan de volgende speler. Hiermee eindigt de ronde.

Het einde van het spel wordt bereikt, als de onderzoeker op het dak het laatste veld bereikt (afhankelijk van het aantal spelers), in fase 3. Na de huidige ronde volgt dan nog 1 laatste ronde.

1) Kaartenfase

Aan het begin van elke ronde neemt elke speler **3 kaarten** van de trekstapel in zijn hand.

Let op: Als de trekstapel leeg is, dan wordt de aflegstapel geschud en als nieuwe trekstapel gebruikt.

Daarna wijzen de spelers gelijktijdig de 3 kaarten toe, door ze **gedekt** op de 3 actievelden met de half afgebeelde kaarten bovenaan het bureau te leggen. Dit bepaalt welke kaarten worden gebruikt voor welke actie. Let op dat alleen het deel van de kaart gebruikt wordt dat hoort bij de betreffende actie (zie onder).

Nadat alle spelers hun kaarten hebben toegewezen gaat het spel verder met de actiefase.

Voorbeeld:
Jan heeft deze kaarten getrokken (hier voor de duidelijkheid open getoond) en plaats deze bovenaan zijn bureau. Hij legt in actie I de meest linkse kaart in de lade onderaan zijn bureau. De middelste kaart wordt gebruikt in actie II en de rechtse kaart in actie IV.

Opbouw van de kaarten

Elke kaart is verdeeld in 3 gebieden:

De **bovenste 2 gebieden** zijn van toepassing voor **actie II** (links), steekpenningen krijgen en **actie IV** (rechts), het verplaatsen van telfiches voor geheime informatie.

Het **onderste gebied** toont een speciale vaardigheid, die wordt weergegeven met symbolen. Deze vaardigheid kan alleen gebruikt worden als de kaart tijdens actie I in de lade van het bureau gelegd is. In de meeste gevallen zal deze vaardigheid de algemene regels vervangen of verbeteren in het voordeel van de speler. Afhankelijk van de kaart kan de vaardigheid gebruikt worden in **actie II, III of IV**.

Elke kaart is rechts onderaan voorzien van een **nummer**, waarmee een uitgebreide toelichting van de kaart terug-gezocht kan worden in het addendum.

Effect van de kaart wanneer deze getoond wordt in actie II: In dit geval neemt de speler 1 steekpen-ning wijn uit de algemene voorraad.

Effect van een kaart dat alleen gebruikt kan worden als de kaart in actie I in de lade gelegd is.

Effect van de kaart wanneer deze getoond wordt in actie IV: In dit geval ver-plaatst de speler het telfiche voor geheime informatie voor microfilm 1 veld vooruit.

Actie waarin deze vaardigheid kan worden gebruikt: Deze vaardigheid kan alleen worden gebruikt in actie III.

Kaartnummer

2) Actiefase

De speler met het stadswapen is de eerste speler en voert achter elkaar de acties I – IV uit. Daarna volgen, met de klok mee, de andere spelers, die elk ook hun 4 acties achter elkaar uitvoeren.

Actie I:
Leg een kaart in een lade van het bureau

De speler die aan de beurt is **schuift** de kaart die was toegewezen aan **actie I** (de meest linkse kaart bovenaan het bureau), open in een van de **lades onderaan het bureau**, waarbij de onderste helft van de kaart zichtbaar blijft. De zichtbare **vaardigheid** kan nu gebruikt worden tijdens de aangegeven actie, in deze ronde en alle volgende rondes, zolang de kaart in de lade blijft.
Tijdens de eerste 3 rondes kun je elke lege lade vullen. Vanaf ronde 4 **moet** je **een kaart in een lade omruilen voor een nieuwe kaart**. De verwijderde kaarten worden op de aflegstapel gelegd.

Belangrijk: Je mag nooit meer dan 1 keer dezelfde vaardigheid in een lade hebben liggen.

Voorbeeld:
Deze 2 kaarten mogen niet op hetzelfde moment in de lades aanwezig zijn.

Je mag de vaardigheden van de kaarten in jouw lades combineren of op verschillende momenten in de ronde gebruiken, afhankelijk van de kaart. In het algemeen geldt dat je vaardigheden mag gebruiken maar je bent niet verplicht om dit te doen.

Voorbeeld:

Alle 3 lades van het bureau van Jan zijn reeds gevuld. Hij besluit de meest linkse kaart weg te leggen omdat de 2 andere kaarten goed met elkaar combineren. Dan draait hij de meest linkse kaart bovenaan zijn bureau om en schuift deze in de linker lade die nu leeg is. Hij mag de vaardigheid van deze kaart gebruiken in actie II (zie onder).

Als hij een van zijn agenten plaats in een gebouw met een USA-vlag tijdens actie III, dan krijgt hij 1 steekpenning en 3 punten dankzij de andere kaarten in de lades.

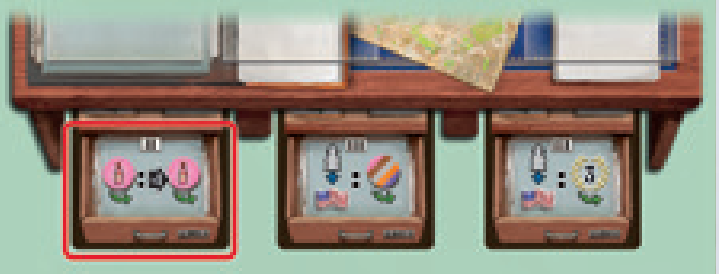
Actie II:
Krijg een steekpenning

De speler die aan de beurt is toont de kaart die is toegewezen aan **actie II** en legt deze open op de aflegstapel. Dan neemt hij de **steekpenning die links bovenaan is afgebeeld** uit de algemene voorraad en legt deze in zijn persoonlijke voorraad naast zijn bureau.

Let op: Het aantal steekpenningen is onbeperkt. Als een soort op is dan mag je elke geschikte vervanging gebruiken.

Voorbeeld:

Jan draait deze kaart om in actie II en gebruikt het deel links bovenaan, dat overeenkomt met deze actie: Hij neemt 1 steekpenning wijn uit de algemene voorraad.



Voorbeeld:

Dankzij de kaart die in de linker lade is geplaats tijdens actie I, krijgt Jan nu 1 extra wijn als hij wijn neemt in actie II. Hij neemt een tweede steekpenning wijn uit de algemene voorraad.

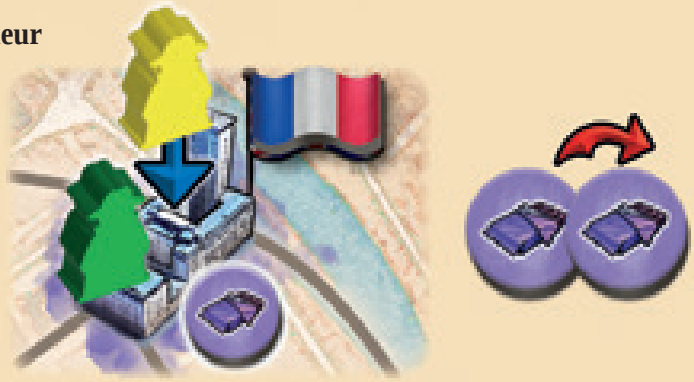
Actie III:
Plaats 1 agent of neem 2 steekpenningen van dezelfde kleur

De speler die aan de beurt is **plaatst 1 agent** op een gebouw naar keuze op het speelbord. Dit mag een agent zijn **uit de persoonlijke voorraad of een agent die verplaats wordt van een gebouw naar een ander gebouw**. Er mogen agenten van meerdere spelers op hetzelfde gebouw staan maar nooit meer dan 1 agent per speler.

Let op: Je mag agenten op het speelbord verplaatsen, zelfs als je nog niet alle agenten uit je persoonlijke voorraad op het speelbord hebt geplaatst.

Alle gebouwen hebben 2 eigenschappen:
- een **nationaliteit** (USA, USSR, FR, GB, AT) en
- een **achtergrondkleur** (paars, roze, oranje, bruin, grijs), die overeenkomt met de steekpenning en die ook is afgebeeld.

Let op dat de nationaliteit en achtergrondkleur zichtbaar blijven als een agent wordt geplaatst.



Voorbeeld:

Anna plaatst haar agent op een paars gebouw. Ze legt 2 paarse steekpenningen (chocolade) terug in de algemene voorraad.

Het **inzetten** van een agent op een gebouw **kost 2 steekpenningen in de achtergrondkleur van dat gebouw**.

Als je **geen agent kunt of wilt plaatsen of verplaatsen**, neem dan **2 steekpenningen van dezelfde kleur uit de algemene voorraad**.

Voorbeeld:

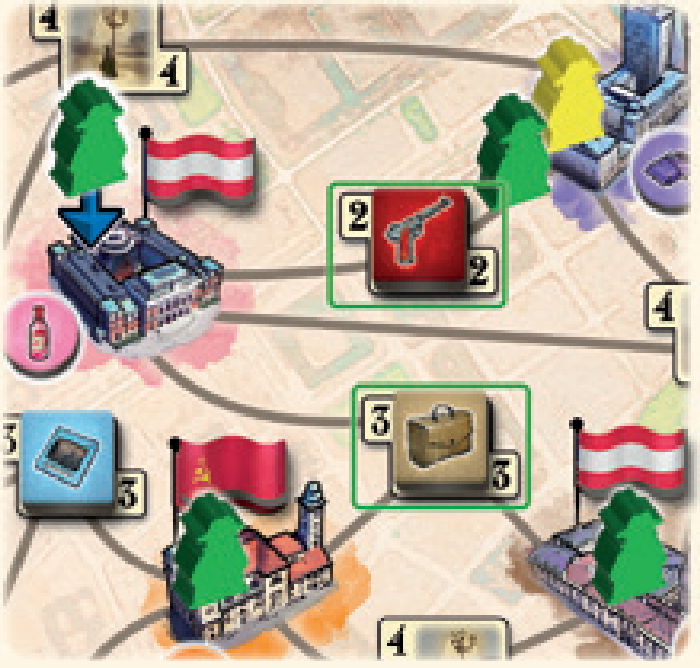
Ulrich heeft niet de benodigde steekpenningen voor het gebouw waar hij een agent wil plaatsen. Hij neemt 2 wijn uit de algemene voorraad zodat hij zijn plan kan uitvoeren in actie III van de volgende ronde.

De geheime-informatiefiches

Door het strategisch plaatsen van agenten kunnen spelers geheime-informatiefiches verzamelen. Een speler krijgt een fiche zodra hij **een agent heeft op elk van de gebouwen rondom een plein**. Met andere woorden: Een speler moet een agent hebben op elk gebouw dat doormiddel van een weg verbonden is met het plein.

De speler neemt het **geheime-informatiefiche** van het plein en legt dit goed zichtbaar naast zijn bureau. Dan krijgt hij direct het aantal punten dat is aangegeven op het plein (2, 3 of 4) en hij verplaatst zijn agent op het puntenspoor dit aantal velden vooruit.

Het is mogelijk om door het plaatsen van een agent meerdere geheime-informatiefiches te krijgen als er meerdere pleinen tegelijk omringd worden door agenten.



Voorbeeld:

Ulrich zet zijn agent in op een gebouw. Hierdoor heeft hij 2 pleinen volledig omringd. Hij neemt het geheime-informatiefiche "pistool" (2 punten) en het fiche "aktetas" (3 punten).

Hij legt de geheime-informatiefiches naast zijn bureau en plaatst zijn agent op het puntenspoor 2 + 3 = 5 velden vooruit.

Let op:

- Het aantal punten dat een geheime-informatiefiche oplevert is altijd gelijk aan het aantal agenten dat nodig is om een plein te omringen.
- Als een leeg plein omringd wordt, dan levert dat geen punten op.

Actie IV:
Verplaats 1 telfiche voor geheime informatie 1 veld naar rechts

De speler die aan de beurt is toont de kaart die is toegewezen aan **actie IV** (het meest rechts, bovenaan het bureau) en legt deze open op de aflegstapel. Dan **moet** hij het **overeenkomstige telfiche voor geheime informatie**, op het spoor op het geheime-informatiebord, 1 veld naar rechts verplaatsen. De speler krijgt direct **1 punt per eigen geheime-informatiefiche** van de overeenkomstige soort, per veld dat het telfiche verplaatst is. Als hij geen geheime-informatiefiche van de overeenkomstige soort heeft, dan krijgt hij geen punten.

Let op:

- Spelers krijgen 1 punt voor elk veld dat ze het telfiche verplaatst hebben, vermenigvuldigd met het aantal overeenkomstige geheime-informatiefiches. Als een speler het telfiche meerdere velden kan verplaatsen in een beurt, dan krijgt hij voor elk veld punten. Dit geldt ook wanneer de vaardigheden van de kaarten in de lades worden gebruikt. Spelers zijn niet verplicht deze vaardigheden te gebruiken, het gebruik is altijd vrijwillig.
- Als een telfiche verplaatst is naar het laatste veld van het spoor ("6"), dan blijft het daar liggen gedurende de rest van het spel. Toch krijgen de spelers nog steeds punten voor elk veld dat ze het telfiche "virtueel" nog zouden verplaatsen.

Tijdens het spel worden de **5 telfiches voor geheime informatie** op hun sporen naar rechts verplaatst, vooral door actie IV. De sporen zijn verdeeld in 6 gebieden (waardes 1 – 6) met een drempelwaarde. Als een **telfiche over deze drempelwaarde gaat** bereikt het het volgende gebied. De waardes van een gebied zijn vermenigvuldigingsfactoren bij de eindtelling (zie onder).
Als een telfiche voor de eerste maal in een ronde over een drempelwaarde gaat, **dan wordt de onderzoeker op het dak direct een veld naar rechts verplaatst**. Dan wordt het onderzoekersfiche omgedraaid naar de andere kant (met de "X"). Dit geeft aan dat de onderzoeker op het dak al is verplaatst en dat, zelfs als er meer telfiches in deze ronde over een drempelwaarde gaan, de onderzoeker **niet** meer wordt verplaatst.

Let op: De onderzoeker op het dak gaat nooit meer dan 1 veld per ronde vooruit!

Voorbeeld:

Anna heeft deze kaart toegewezen, die rechts bovenaan de geheime informatie "pistool" laat zien. Ze verplaats het telfiche op het pistool-spoor 1 veld naar rechts. Ze heeft 3 pistoolfiches en krijgt dus 3 punten. Zelfs als andere spelers pistoolfiches hebben, dan krijgen ze geen punten voor deze actie.

Voorbeeld:

Anna heeft wijn gekregen tijdens actie II. De vaardigheid van deze kaart in haar lade laat haar toe om een telfiche naar keuze een veld naar rechts te verplaatsen op het geheime-informatiebord. Ze besluit het telfiche op het spoor "dia" te verplaatsen omdat ze 4 dia's bezit. Ze krijgt 4 punten.

3) Doorgeven van het stadswapen

Nadat alle spelers hun actiefase hebben afgerond wordt het onderzoekersfiche teruggedraaid naar de zijde zonder "X" (indien van toepassing). Daarna geeft de startspeler het stadswapen door aan de speler links van hem. Controleer of het einde van het spel bereikt is (zie onder). Hiermee is de ronde beëindigd en als dit niet de laatste ronde was, dan begint de nieuwe ronde met **1) Kaartenfase**.

EINDE VAN HET SPEL "voor de beginnersversie"

De voortgang van de onderzoeker op het dak bepaalt of het einde van het spel bereikt is. In de fase **3) Doorgeven van het stadswapen** wordt gekeken of de onderzoeker het veld heeft bereikt dat overeenkomt met het aantal spelers.

2	3	4
Veld H	Veld J	Veld L

Als de onderzoeker het veld heeft bereikt, dan wordt nog **een laatste ronde** gespeeld, gevolgd door de **eindtelling**.

Let op: In het uitzonderlijke geval dat de onderzoeker op het dak niet in staat is om het veld voor het einde van het spel te bereiken (omdat alle telfiches het laatste veld van hun spoor bereikt hebben), wordt verwezen naar pagina 15.

Voorbeeld: Het telfiche voor "dia" is een veld verplaatst en passeert hierbij een drempelwaarde. Dit betekent dat de onderzoeker op het dak een veld naar rechts verplaatst wordt (draai het onderzoekersfiche om). Hierbij wordt veld L bereikt wat het einde van het spel betekent in een spel met 4 spelers. Nadat de huidige ronde is afgemaakt, wordt nog een laatste ronde gespeeld, gevolgd door de eindtelling.

Eindtelling

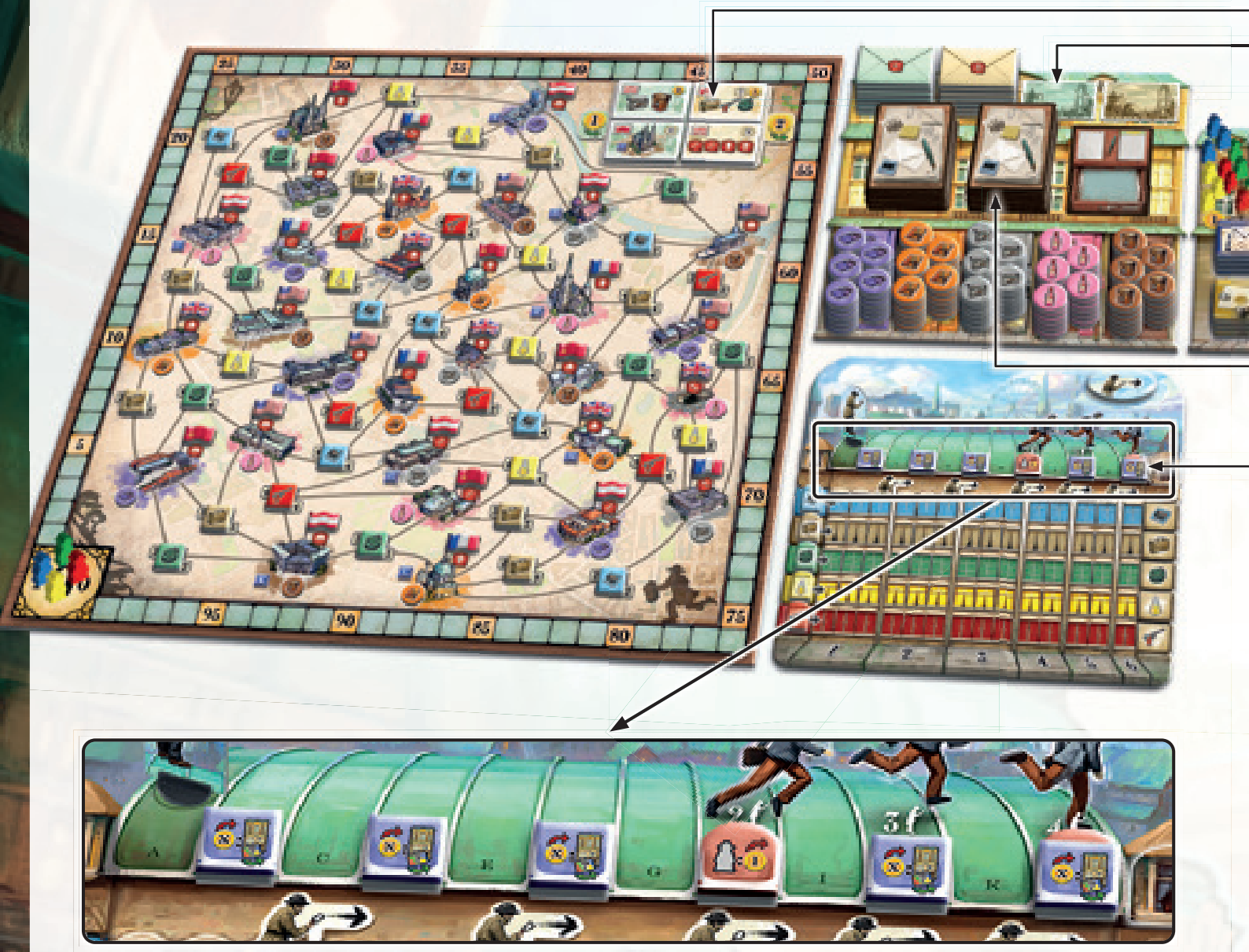
Alle spelers krijgen nu punten voor de verzamelde geheime-informatiefiches (naast de punten die ze hebben verzameld tijdens het spel):

- **10 punten voor elke set van alle 5 verschillende geheime-informatiefiches.**
- **1 – 6 punten voor elk geheime-informatiefiche,** afhankelijk van de positie van het overeenkomstige telfiche: Het aantal punten is aangegeven onder de sporen.

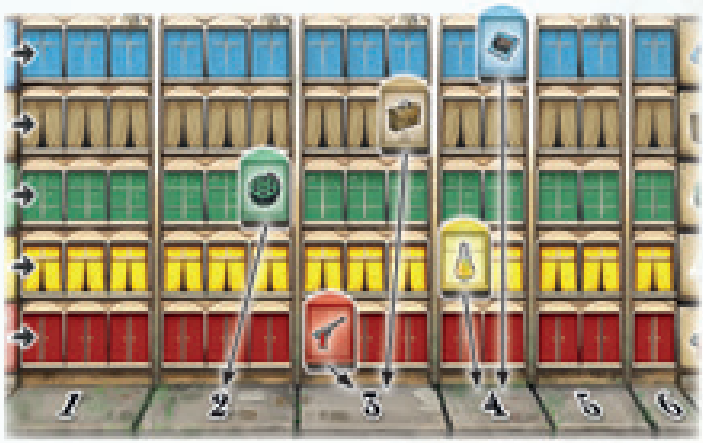
De speler met de meeste punten is beste leider van een geheime organisatie en winnaar van het spel. Bij een gelijke stand wint de speler met de meeste steekpenningen. Als dit ook gelijk is dan wint de speler met de meeste agenten in Wenen (op het speelbord). In het uitzonderlijke geval dat er dan nog geen winnaar is, dan wint de speler die het laatst is in de spelersvolgorde.

Let op: Nadat je een aantal keren het spel in de versie voor beginners hebt gespeeld, kun je de volledige versie proberen. Met nieuwe kaarten, missies, geld en speciale bureaufiches wordt het spel complexer, uitdagender en interessanter.

SPELVOORBEREIDING "voor de volledige versie"



Voorbeeld: Rangschikking van de aankoop- en betaaldagfiches in een spel met 4 spelers.



Voorbeeld:
Anna heeft de volgende geheime-informatiefiches aan het einde van het spel:

In totaal krijgt ze 60 punten extra bij de eindtelling:

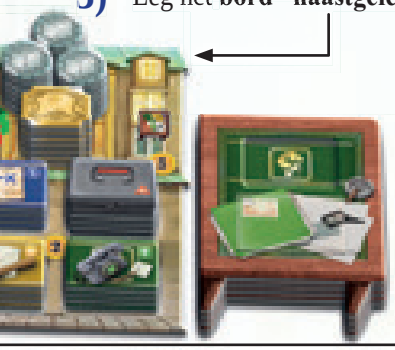
Voor 2 complete sets van 5 verschillende geheime-informatiefiches: 20 punten.
Voor haar verzamelde geheime informatie, overeenkomstig de waardes op het geheime-informatiebord:
4 x 4 (dia) + 2 x 3 (aktetas) + 2 x 2 (microfilm) + 2 x 4 (fles) + 2 x 3 (pistool) = 40 punten.

Volg de spelvoorbereiding "voor de beginnersversie" met de volgende wijzigingen en toevoegingen:

1) Leg het **speelbord** in het midden van de tafel met de zijde met de Prater naar boven.

2) Leg het **voorraadbord**, met de zijde met de Prater naar boven, naast het speelbord.

3) Leg het **bord "naastgelegen huis"** naast het voorraadbord.

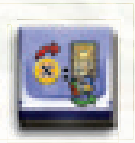


4) Sorteer de **munten** naar waarde en leg ze op het bord "naastgelegen huis".

5) Sorteer de **60 opdrachtfiches** naar "A", "B" en "S" en schud ze afzonderlijk. Leg de "S"-fiches apart. Leg de "A" en "B" opdrachtfiches als 2 gedekte trekstapels op het voorraadbord. Neem 2 fiches "A" en leg deze open onder elkaar op de linkerkant van de afbeelding van de Prater. Doe hetzelfde met 2 fiches "B" en leg deze aan de rechterkant.

6) Schud de **90 kaarten** van de versie voor beginners (nr. 001-090) samen met de 85 kaarten van de volledige versie (nr. 091-175). Vorm 2 trekstapels van gelijke grootte en plaats deze gedekt op de hiervoor bestemde velden van het voorraadbord.

7) Plaats **5 aankoopfiches** en **2 betaaldagfiches** op de velden op het dak van het geheime-informatiebord, zoals aangegeven in de tabel rechts.



♟♟	Velden B, C, D, G, H	Velden E, H
♟♟♟	Velden B, C, E, I, J	Velden G, J
♟♟♟♟	Velden B, D, F, J, L	Velden H, L

8) Elke speler krijgt het volgende spelmateriaal:

- **1 bureau** (hetzelfde als eerst).
- **5 agenten** (in plaats van 6), die bovenaan het bureau worden geplaatst.
- **3 extra agenten**, die op het bord "naastgelegen huis" worden geplaatst.
- **1 bijzettafel**, die naast het bord "naastgelegen huis" wordt gelegd.
- **4 bureaufiches**, die op de aangegeven velden van het bord "naastgelegen huis" worden gelegd.
- **1 shilling** als startkapitaal.
- **1 steekpenning** in **elk** van de 5 verschillende kleuren (hetzelfde als eerst).
- **1 willekeurig geheime-informatiefiche** (hetzelfde als eerst).
- **1 startopdracht.** Schud de opdrachten "S" die apart waren gelegd en geef elke speler willekeurig 1 opdracht. Elke speler legt de opdracht op een opdrachtveld van zijn bureau.

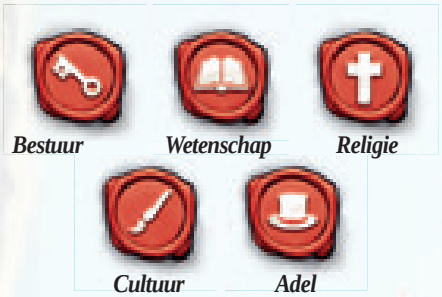
Let op: Elke speler heeft 3 velden voor opdrachten. Met de bijzettafel krijgen de spelers een extra veld voor een vierde opdracht.
Leg de overgebleven opdrachten "S", samen met ander ongebruikt spelmateriaal (in een spel met minder dan 4 spelers) terug in de doos.

SPELVERLOOP "voor de volledige versie"

De regels van de versie voor beginners zijn van toepassing met de volgende wijzigingen:

De gebouwen

In de volledige versie heeft **elk gebouw** een **zegel** als derde eigenschap, naast nationaliteit en achtergrondkleur. De zegels zijn van belang voor de opdrachten en sommige kaarten. 10 gebouwen hebben daarnaast ook nog een klein **blauw huisnummerplaatje** met 10 letters als "huisnummer". Deze letters verwijzen naar 10 van de opdrachten, waarbij je een agent precies op een bepaald gebouw moet plaatsen.



Voorbeeld: Dit gebouw behoort tot het gebied van de wetenschap, zoals aangegeven met het zegel.

Geld

Geld is beschikbaar in de vorm van munten met een waarde van 1 en van 5 shilling en wordt gebruikt voor de volgende doeleinden:

- Spelers moeten **hun agenten betalen** op elk van de 2 **betaaldagen**.
- Spelers ontvangen **inkomsten** wanneer ze een opdracht **aannemen** en wanneer ze deze **vervullen**. Dit betekent dat een speler geld krijgt als hij een opdracht van het speelbord neemt en op zijn bureau legt en wanneer hij een opdracht vervult en er is een geldelijke beloning afgebeeld.
- Tijdens de **aankoopfase** mogen spelers **extra agenten huren, bureaufiches en een bijzettafel kopen**.
- Voor geld dat wordt bewaard in de **geldkist** kan een speler extra **punten** krijgen **aan het einde van het spel**.
- Overgebleven geld kan worden gebruikt om de **winnaar te bepalen** bij een gelijke stand **aan het einde van het spel**.

Verloop van een spelronde

Na de **Kaartenfase** en de **Actiefase** is er nu in sommige rondes een **Aankoop- of betaaldagfase.** Elke ronde eindigt zoals gebruikelijk met de fase **Doorgeven van het stadswapen**.

Actie III:

Let op: Als je geen agent kunt of wilt plaatsen of verplaatsen, dan mag je **2 steekpenningen van dezelfde kleur of 2 shilling** uit de algemene voorraad nemen.

Aankoop of betaaldag

De onderzoeker op het dak start op veld "A" zoals gebruikelijk. Ook in de volledige versie wordt de onderzoeker maximaal eenmaal per beurt een veld naar rechts verplaatst zodra een telfiche voor geheime informatie voor de eerste maal in die ronde over een grenswaarde is gegaan (vergeet niet het onderzoekersfiche om te draaien naar de zijde met "X"). Als de onderzoeker een veld bereikt met een aankoop- of betaaldagfiche, dan vindt er een **aankoop- of betaaldagfase** plaats, voor de fase **Doorgeven van het stadswapen**. Zodra de onderzoeker een veld met een fiche bereikt, dan wordt dit fiche op het onderzoekersfiche gelegd als een geheugensteuntje. Voer de aankoop- of betaaldagfase uit in de spelersvolgorde en begin bij de speler met het stadswapen. Nadat alle spelers de **aankoop- of betaaldagfase** hebben afgerond, wordt het fiche teruggelegd in de doos. **Speciale regel als het einde van het spel is bereikt:** Er liggen altijd 2 fiches op het laatste veld van het dak. Voer in deze ronde alleen de aankoop uit en leg het betaaldagfiche rechts op het raam van de erker als geheugensteuntje. De betaaldag wordt afgehandeld in de **aankoop- of betaaldagfase** van de laatste ronde.

Let op: In het uitzonderlijke geval dat de onderzoeker op het dak niet in staat is om het veld voor het einde van het spel te bereiken (omdat alle telfiches het laatste veld van hun spoor bereikt hebben), wordt verwezen naar pagina 15.

Voorbeeld:

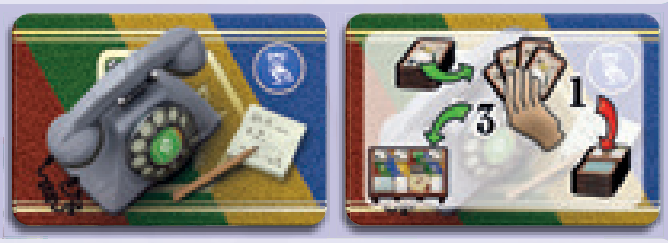
Het telfiche voor microfilm is een drempelwaarde gepasseerd. Het onderzoekersfiche wordt omgedraaid en de onderzoeker op het dak wordt een veld naar rechts verplaatst, waarbij een veld met een aankoopfiche bereikt wordt. Het aankoopfiche wordt op het onderzoekersfiche gelegd. Er vindt nu een aankoopfase plaats voor het einde van de huidige ronde.

Aankoop

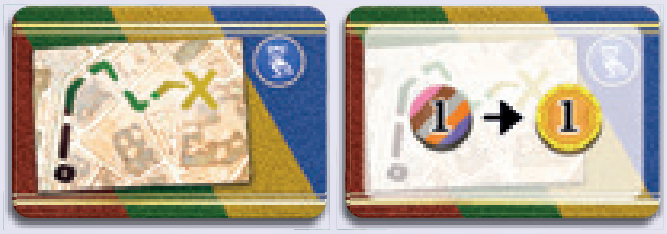
Tijdens elk van de 5 aankoopfases mag iedere speler exact **1 aankoop** doen. Hij kan hierbij kiezen uit het huren van een agent (van in totaal 3 beschikbare), een bijzettafel kopen of een bureaufiche kopen (van in totaal 4 beschikbare).

1 Een agent huren (3x):
De speler mag een agent huren voor **1 shilling**. Neem de agent van het bord "naastgelegen huis" en plaats deze in de **persoonlijke voorraad**. Deze agent kan gedurende de rest van het spel ingezet worden zoals alle andere agenten.

2 Telefoon (1x):
De speler mag een telefoon kopen voor **2 shilling** *(om in contact te komen met een informant)*. Vanaf nu mag de speler altijd **4 kaarten trekken tijdens de kaartenfase in plaats van 3**. Hij wijst 3 kaarten op de gebruikelijke manier toe en **legt de vierde kaart ongebruikt weer af**.



2 Plattegrond (1x):
De speler mag een plattegrond kopen voor **2 shilling** *(om een zwarte markt te kunnen vinden)*. Vanaf nu mag de speler steekpenningen als geld gebruiken. Tijdens een **aankoop of betaaldag** kan hij betalen met munten of steekpenningen (1 shilling = 1 steekpenning).



Voorbeeld:

Jan wil een bijzettafel kopen maar hij heeft geen geld. Hij heeft eerder al een plattegrond gekocht, dus kan hij zijn bijzettafel betalen met 2 wijn- en 1 chocoladefiche.

2 Geldkist (1x):
De speler mag een geldkist kopen voor **2 shilling** *(voor zijn zwarte geld)*. Vanaf nu mag een speler geld dat hij verdient in de geldkist stoppen **op het moment** dat hij het ontvangt (bijvoorbeeld bij het vervullen van een opdracht). Hij verstopt het geld dat hij wil sparen onder het geldkistfiche, in plaats van het in het zicht te bewaren op zijn bureau.
Daarnaast ontvangt hij altijd **1 extra shilling** als hij een opdracht vervult, zelfs als die opdracht geen geld als beloning oplevert. Deze extra shilling **moet** in de geldkist gestopt worden.
Geld dat in de geldkist zit **kan niet** gebruikt worden voor aankopen of een betaaldag. Bovendien is het niet toegestaan om geld op een later tijdstip in de geldkist te stoppen (alleen op het moment dat je het geld ontvangt).
Elke shilling in de geldkist is 2 punten waard aan het einde van het spel. Een geldkist kan maximaal 12 shilling bevatten. Als een speler het maximum heeft bereikt, dan krijgt hij geen extra shilling meer voor het vervullen van een opdracht.

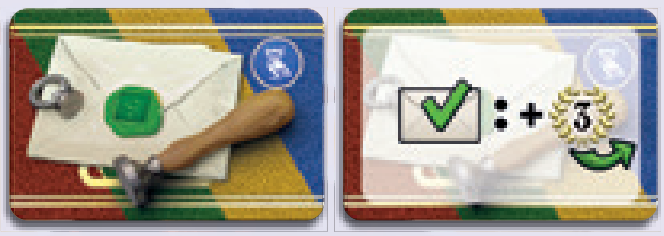
Voorbeeld:

Anna heeft een opdracht vervuld. Ze ontvangt 3 shilling en ze besluit om 2 shilling in haar geldkist te stoppen en 1 shilling open op haar bureau te bewaren voor de volgende betaaldag.

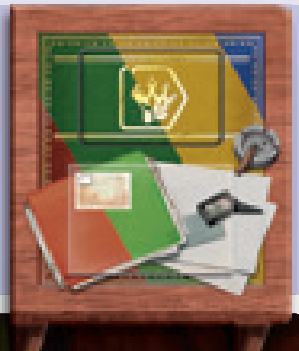
Ze krijgt 1 extra shilling die ze direct in haar geldkist moet stoppen.

!/ Let op: Je mag geen steekpenningen in de geldkist stoppen.

2 Zegel (1x):
De speler mag een zegel kopen voor **2 shilling** *(voor zijn geheime post)*. Vanaf nu krijgt een speler 3 extra punten voor het vervullen van een opdracht (zelfs als die opdracht geen punten als beloning oplevert).



3 Bijzettafel (1x):
De speler mag een bijzettafel kopen voor **3 shilling** *(voor zijn bureau)*. Hij plaatst de bijzettafel rechts naast zijn bureau. Vanaf nu heeft de speler 4 lades voor vaardigheden en een vierde veld voor opdrachten.



Betaaldag

Op een betaaldag moeten de spelers **1 shilling** betalen voor **elke eigen agent op het speelbord**. Als een speler niet al zijn agenten kan betalen dan moet hij elke **niet-betaalde agent verwijderen** van het speelbord en terugleggen in zijn persoonlijke voorraad.

Zolang een speler voldoende geld heeft **moet** hij zijn agenten betalen. Hij **mag het geld niet inhouden** om het te gebruiken bij de volgende aankoop (Let op: Geld in de geldkist mag niet worden gebruikt!)

Belangrijk: Een speler die een **plattegrond** bezit mag zijn agenten betalen met steekpenningen in plaats van geld. Als hij geen geld meer heeft dan kan hij nog steeds agenten betalen met steekpenningen. De speler beslist voor elke agent afzonderlijk of hij betaalt met geld of met steekpenningen en hij mag besluiten om geld te sparen voor latere aankopen. Wanneer een speler geen geld meer heeft en geen steekpenningen of wanneer hij geen steekpenningen meer wil uitgeven, dan worden de niet-betaalde agenten verwijderd, zoals eerder beschreven.

Voorbeeld:

Katrien heeft 6 agenten op het speelbord staan. Ze betaalt 5 shilling en ze kiest 1 agent die ze niet kan betalen en verwijdert deze van het speelbord en legt hem terug in haar persoonlijke voorraad.

Opdrachten

Opdrachten kunnen alleen **aangenomen** of **vervuld** worden als je tijdens actie III een agent op een gebouw plaatst, waarvan de **vlag** overeenkomt met de vlag op de opdracht. Dit mag als je de agent plaatst maar niet als de agent er al staat van een vorige ronde!

De speler die aan de beurt is moet beslissen of hij **een of meer opdrachten wil vervullen <u>of</u>** dat hij **1 nieuwe opdracht wil aannemen**, van de opdrachten van dit land die op het speelbord liggen. Hij kan niet beide doen in een beurt!

Als een speler een opdracht **aanneemt**, dan krijgt hij direct een aanbetaling van **1 shilling** voor een **"A"**-opdracht en **2 shilling** voor een **"B"**-opdracht uit de algemene voorraad. Dit is als geheugensteuntje ook op het speelbord afgebeeld.
Vervolgens wordt direct het lege veld weer gevuld met een opdracht van de overeenkomstige stapel ("A" of "B") op het voorraadbord.

Om een opdracht te vervullen moet een speler aan alle aangegeven voorwaarden voldoen. Je hoeft de aangegeven steekpenningen en geheime informatie echter **niet te betalen** maar alleen in je persoonlijke voorraad hebben. Een speler mag meerdere opdrachten tegelijk vervullen, als ze allemaal tot hetzelfde land behoren als van het gebouw waar de agent zojuist is ingezet. Een enkel steekpenningenfiche of geheime-informatiefiche mag worden gebruikt om aan de voorwaarden van verschillende opdrachten te voldoen.

Voor elke vervulde opdracht krijgt de speler de **beloning** die is afgebeeld **rechts bovenaan het opdrachtfiche**. De aanbetaling wordt niet van de beloning afgetrokken. Dan wordt de opdracht teruggelegd in de doos.

Elke opdracht heeft **rechts onderaan een nummer**, waarmee gemakkelijk in het addendum een uitgebreide toelichting van de opdracht gevonden kan worden.

Voorbeeld:

Jan heeft zijn agent geplaatst op een gebouw dat onder controle staat van de USA. Hij heeft al een USA-opdracht die hij nu kan vervullen. Hij kiest echter om een nieuwe opdracht van het speelbord te accepteren (zoals hierboven afgebeeld), zodat hij ze later allebei tegelijk kan vervullen. Hij legt de opdracht op zijn bureau en ontvangt 2 shilling als aanbetaling.

Voorbeeld:

In een latere ronde plaats Jan een agent op een ander gebouw dat onder controle staat van de USA. Nu kan hij beide opdrachten in een keer vervullen. Hij toont de benodigde zaken (die niet hoeven te worden betaald) en waarbij de enkele fles en pistool worden gebruikt voor beide opdrachten. Als beloning ontvangt hij 3 punten en 7 shilling.

EINDE VAN HET SPEL "voor de volledige versie"

Ook in de volledige versie wordt het einde van het spel bereikt als de onderzoeker op het dak het laatste veld voor het huidige aantal spelers bereikt. Het laatste veld heeft altijd 2 fiches: Het vijfde aankoopfiche en het tweede betaaldag fiche. Als de onderzoeker dit veld bereikt dan wordt het aankoopfiche op het onderzoekersfiche gelegd en het betaaldagfiche op het veld met het venster naast de erker rechts. Hierna gebeurt het volgende:

- De **vijfde aankoop** wordt zoals gebruikelijk uitgevoerd nadat alle spelers hun acties hebben beëindigd. Leg het aankoopfiche terug in de doos en laat het betaaldagfiche op het venster liggen. Hierna volgt het **Doorgeven van het stadswapen** en daarmee eindigt de voorlaatste ronde.
- Nu wordt de **laatste ronde** gespeeld.
- Na de laatste ronde controleren alle spelers of ze nog opdrachten op hun bureau hebben liggen. Als dat het geval is, dan wordt er **1 agent** van het speelbord **verwijderd voor elke niet-vervulde opdracht**.
- Daarna is het tijd voor de tweede **betaaldag**. De speler betalen hun agenten op het speelbord op de gebruikelijke manier en ze **verwijderen agenten die ze niet kunnen betalen**.
- Hierna volgt de **eindtelling**.

Let op: In uitzonderlijke gevallen kan het gebeuren dat alle telfiches hun laatste veld bereikt hebben, voordat de onderzoeker op het dak het laatste veld bereikt heeft. Omdat de onderzoeker nu niet verder kan en niet het laatste veld voor het einde van het spel kan bereiken, wordt het einde van het spel nu bereikt als het laatste telfiche voor geheime informatie naar het laatste veld van het spoor verplaatst wordt. De huidige ronde wordt nu afgemaakt en er volgt nog een laatste ronde. Zoals gebruikelijk vindt de laatste aankoop plaats in de huidige ronde en de laatste betaaldag aan het einde van de laatste ronde!

Eindtelling

Spelers krijgen punten voor het volgende spelmateriaal dat ze bezitten (naast de punten die ze hebben verzameld tijdens het spel):

- **1 – 6 punten voor elk geheime-informatiefiche**, afhankelijk van de positie van het overeenkomstige telfiche: Het aantal punten is aangegeven onder de sporen.
- **Het aantal bureaufiches** (telefoon, plattegrond, geldkist en zegel):

1 fiche	2 fiches	3 fiches	4 fiches
1 punt	3 punten	6 punten	10 punten

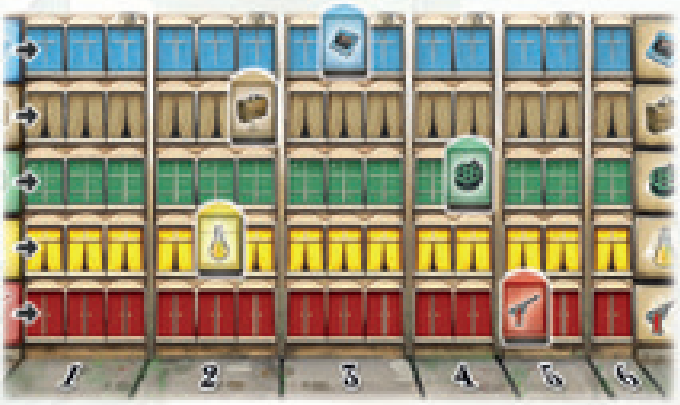
- **Punten voor zwart geld in de geldkist (maximaal 12 shilling): 1 shilling = 2 punten** (maximaal 24 punten). Leg hierna het zwarte geld terug in de doos.
- De **ranglijst voor het hoogste aantal agenten** op het speelbord. Hoe meer agenten een speler heeft op het speelbord, hoe hoger hij staat in de ranglijst:

	1e plaats	2e plaats	3e plaats	4e plaats
♟♟	8 punten	0 punten	–	–
♟♟♟	12 punten	6 punten	0 punten	–
♟♟♟♟	12 punten	8 punten	4 punten	0 punt

Bij een gelijke stand in agenten wint de speler met het meeste geld op zijn bureau. Als dit ook gelijk is, dan wint de speler met de meeste steekpenningen. Als dit nog steeds gelijk is dan worden de punten van de plaatsen bij elkaar opgeteld en gelijk verdeeld tussen de spelers.

De speler met de meeste punten is beste leider van een geheime organisatie en winnaar van het spel.

Bij een gelijke stand wint de speler met het meeste geld op zijn bureau. Als dit ook gelijk is, dan wint de speler met de meeste steekpenningen. In het uitzonderlijke geval dat er dan nog geen winnaar is, dan wint de speler die het laatst is in de spelersvolgorde.



Voorbeeld: Aan het einde van een spel met 4 spelers heeft Ulrich het volgende spelmateriaal:

• Verzamelde geheime-informatiefiches:
2 x 3 (dia) + 2 x 3 (aktetas) + 3 x 4 (microfilm) + 2 x 2 (fles) + 2 x 5 (pistool): 36 punten

• 3 bureaufiches (telefoon, geldkist, zegel): 6 punten.

• 3 shilling zwart geld in de geldkist: 6 punten.

• 2e plaats in de ranglijst voor het aantal agenten op het speelbord: 8 punten.

Hij krijgt in totaal 56 punten.

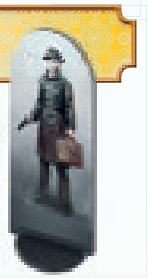
In elkaar zetten van de bureaus en bijzettafels

Voor het eerste spel worden de bureaus en bijzettafels als volgt voorbereid:

1) Plaats de dubbelzijdige stickers op de punten die rood gemarkeerd zijn in het plaatje, op elk van de bureaus en bijzettafels.

2) Vouw dan de beide helften tegen elkaar en druk ze stevig aan om beide delen vast te lijmen.

UITBREIDING 1: De derde man



Deze uitbreiding kan worden gespeeld met de versie voor beginners en de volledige versie van het spel!

SPELVOORBEREIDING

Tijdens de spelvoorbereiding zet de speler die het laatst is in de spelersvolgorde, de "Stefan Feld"-figuur op een paars gebouw van zijn keuze.

SPELVERLOOP

Stefan Feld dwaalt langs de straten van gebouw naar gebouw en telt als een neutrale agent, die door elke speler gebruikt mag worden om een plein te omringen. Als een speler met behulp van Stefan Feld een plein omringt, dan mag hij de geheime informatie nemen maar krijgt hij 1 punt minder omdat er 1 eigen agent minder betrokken was.
Daarna dwaalt Stefan Feld langs een van de straten naar het volgende gebouw met een **andere achtergrondkleur**. Hij gaat altijd naar het gebouw met de **meeste straten die naar pleinen met geheime informatie leiden**, behalve als het een grijze achtergrond heeft – hij gaat nooit naar een gebouw met een grijze achtergrond!
Als er meerdere gebouwen in aanmerking komen, dan heeft Stefan Feld de volgende voorkeuren: Eerst een paars gebouw met chocolade want hij is dol op chocolade. Dan een bruin gebouw met koffie, dan een roze gebouw met wijn en als laatste een oranje gebouw met tijdschriften. Hij gaat **nooit** naar een grijs gebouw met tabak want Stefan Feld rookt niet!

UITBREIDING 2: "Stefan Feld"-agenten voor alle spelers

Deze uitbreiding kan alleen worden gespeeld met de volledige versie van het spel!

!/ Belangrijk: Voor deze uitbreiding zijn de "Stefan Feld"-figuren nodig uit de eerste 4 spellen van de ***Stefan Feld City Collection***.

SPELVOORBEREIDING

Elke speler neemt de "Stefan Feld"-figuur die overeenkomt met zijn spelerskleur en legt deze in zijn persoonlijke voorraad, samen met zijn andere agenten: Hamburg = blauw; Amsterdam = groen; New York City = rood; Marrakesh = geel.

SPELVERLOOP

Een speler mag alleen de "Stefan Feld"-agent plaatsen als hij al tenminste **5 van zijn eigen agenten** op het speelbord heeft geplaatst. Hij hoeft echter de "Stefan Feld"-agent niet te verwijderen, als het aantal agenten daalt onder de 5 na een betaaldag. Als een speler de "Stefan Feld"-agent al "vrijgespeeld" heeft voor de eerste betaaldag, dan kan hij hem blijven gebruiken, zelfs als het aantal agenten onder de 5 daalt na de eerste betaaldag. Als de speler hem nog niet heeft "vrijgespeeld" voor de eerste betaaldag, dan blijft de voorwaarde gelden dat er eerst 5 agenten geplaats moeten zijn, voordat de "Stefan Feld"-agent mag worden ingezet.
De "Stefan Feld"-agent telt als een gewone agent in de spelerskleur en helpt om geheime informatie te bemachtigen. Op een betaaldag **betaalt de speler hem niet 1 shilling**, maar moet hij hem **1 steekpenning "chocolade"** geven. Als hij dit niet kan dan gaat de "Stefan Feld"-agent terug in de persoonlijke voorraad.

Een "Stefan Feld"-agent heeft 2 vaardigheden, die een speler in zijn voordeel kan gebruiken:

- **Vaardigheid a)** is een **permanent** voordeel. Het voordeel treedt in werking vanaf het begin van het spel en is niet afhankelijk van waar de "Stefan Feld"-agent zich bevindt. De agent kan zich dus ook in de persoonlijke voorraad bevinden in plaats van op het speelbord.
- **Vaardigheid b)** treedt alleen in **werking** als de **"Stefan Feld"-agent op een gebouw geplaatst wordt** tijdens actie III. **Uitzondering voor "Marrakesh"**: De vaardigheid treedt in werking wanneer een andere agent geplaatst wordt naast de "Stefan Feld"-agent.

HAMBURG (Spelerskleur blauw):

a) Elke keer als je een **opdracht vervult met minstens 1 shilling als beloning**, dan krijg je **1 extra shilling.**

Let op: De extra shilling voor de geldkist telt hiervoor **niet**.

b) Als de "Beurhandelaar van de Hanze" Stefan Feld op een gebouw met een **zegel "Adel"** geplaatst wordt, dan betaal je **maximaal 1 steekpenning**.

NEW YORK CITY (Spelerskleur rood):

a) Elke keer als je een **USA-opdracht vervult**, heb je **1 steekpenning minder** nodig (als er al steekpenningen vereist zijn) en **krijg je 1 extra punt**, zelfs als de opdracht normaal geen punten op zou leveren.

b) Bij het plaatsen of verplaatsen van de "Burgemeester van New York" Stefan Feld naar een veld met een USA-vlag, betaal je **maximaal 1 steekpenning**.

AMSTERDAM (Spelerskleur groen):

a) Je krijgt altijd **1 extra steekpenning "koffie"** als je bij actie II een bruin fiche "koffie" neemt.

Let op: Dit is alleen van toepassing op een steekpenning die je krijgt bij actie II.
Als je koffie krijgt via de vaardigheden van kaarten, dan krijg je geen extra steekpenning "koffie".

b) Elke keer als je een **opdracht vervult**, na het plaatsen van de "Nederlandse zwarthandelaar" Stefan Feld, mag je **1 bruine steekpenning "koffie"** gebruiken **in plaats van een andere benodigde soort steekpenning** (voor zover er steekpenningen nodig zijn).
Er kan slechts 1 "koffie" gebruikt worden per missie, maar het kan wel meerdere keren gebruikt worden als er meerdere missies in een keer worden vervuld.

MARRAKESH (Spelerskleur geel):

a) Als je een opdracht aanneemt, dan wordt de **aanbetaling** altijd **verhoogd met 1 shilling**.

Let op: Je krijgt ook 1 shilling voor het aannemen van de startopdracht aan het begin van het spel.

b) Je mag de "Marokkaanse nomade" Stefan Feld **verplaatsen** naar een aangrenzend gebouw (dat wil zeggen, gebouwen verbonden door 2 wegen via 1 plein), als je **een andere agent plaatst** op een gebouw dat grenst aan zijn huidige gebouw. Het gebouw waar Stefan Feld naartoe gaat hoeft dan **niet** te grenzen aan het gebouw met de zojuist geplaatste agent. Pas **nadat** Stefan Feld verplaatst is, wordt gekeken of je pleinen hebt omringd en geheime informatie krijgt.

Let op: Je betaalt geen steekpenningen voor het verplaatsen van Stefan Feld en er kunnen ook geen vaardigheden van kaarten worden gebruikt omdat het niet gaat om het plaatsen of verplaatsen van een agent zoals in actie III!

Voorbeeld:

Anna plaatst haar agent op het roze gebouw links bovenaan. Dit gebouw grenst aan het bruine gebouw waar haar "Stefan Feld"-agent staat (rechts onderaan). Nu mag ze haar "Stefan Feld"-agent verplaatsen naar een aangrenzend gebouw.

Ze kan hem niet verplaatsen naar het oranje gebouw (onderaan links) omdat hier al een van haar agenten staat.

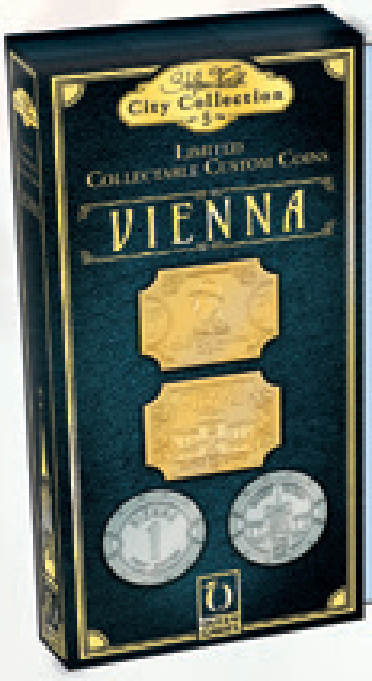
Ze mag hem verplaatsen naar het paarse gebouw (bovenaan rechts). Daarmee omringt ze het plein met 2 punten en de geheime informatie "pistool" en krijgt ze dit fiche en 2 punten.

Ze mag er ook voor kiezen om de "Stefan Feld"-agent niet te verplaatsen en dan omringt ze een plein met 3 punten en de geheime informatie "aktetas" en krijgt ze dit fiche en 3 punten.

VIENNA

Stefan Feld
City Collection
5

vienna.queen-games.com

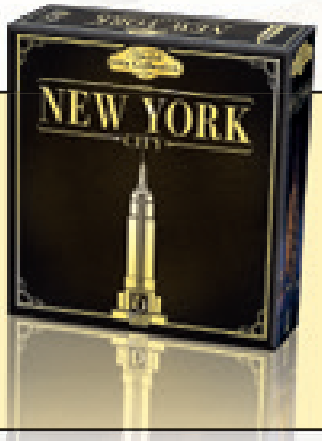


Stefan Feld
City Collection

CUZCO

Stefan Feld
City Collection
6

cuzco.queen-games.com



Ontdek meer over de Stefan Feld City Collection op onze website!

new.queen-games.com/sfcc

Inhoud

Spelbeschrijving *1*
SPELMATERIAAL “voor de beginnersversie” *2*
EXTRA SPELMATERIAAL “voor de volledige versie” *3*
SPELVOORBEREIDING “voor de beginnersversie” *4*
SPELVERLOOP “voor de beginnersversie” *6*
1) Kaartenfase *6*
2) Actiefase *7*
3) Fase Doorgeven van het stadswapen *9*
EINDE VAN HET SPEL “voor de beginnersversie” *9*
Eindtelling *10*
SPELVOORBEREIDING “voor de volledige versie” *10*
SPELVERLOOP “voor de volledige versie” *12*
Aankoop of betaaldag *12*
Opdrachten *14*
EINDE VAN HET SPEL “voor de volledige versie” *15*
Eindtelling *15*
In elkaar zetten van de bureaus en bijzettafels *16*
UITBREIDING 1: De derde man *16*
UITBREIDING 2: “Stefan Feld”-agenten voor alle spelers *16*

© Copyright 2023 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.

est. 1989
QUEEN GAMES

Stefan Feld

City Collection 5

VIENNA

ADDENDUM

Overzicht van de symbolen

I *Actie I*

II *Actie II*

III *Actie III*

IV *Actie IV*

Dubbele punt bij de vaardigheden

Voor de dubbele punt:
Voorwaarde / conditie / trigger

Na de dubbele punt:
Gevolg / resultaat / opbrengst

Afgebeelde steekpenningen of geheime informatie moeten van dezelfde soort zijn

Afgebeelde steekpenningen of geheime informatie moeten van verschillende soorten zijn

Al in het bezit van de speler

Krijg / neem

Betaal / geef af

Ga 1 veld naar voren

Ga 2 velden naar voren

Ga niet naar voren

+1 *Krijg / neem 1 extra …*

X → Y *Gebruik X alsof het Y is*

X *X punten*

Plaats een agent (uit je persoonlijke voorraad of door verplaatsen op het speelbord)) op …

... een gebouw met een specifieke achtergrondkleur (hier oranje)

... een gebouw met een specifieke vlag (hier USA)

... een gebouw met een specifiek zegel (hier adel))

... een gebouw met tenminste 1 agent van een andere speler

2 2 *“2”-plein op het speelbord*

3 3 *“3”-plein op het speelbord*

4 4 *“4”-plein op het speelbord*

2 *Neem 2 kaarten van de trekstapel in je hand*

X *X shilling*

Zegel: “Adel”

Zegel: “Religie”

Zegel: “Bestuur”

Zegel: “Cultuur”

Zegel: “Wetenschap”

Steekpenning: “Chocolade”

Steekpenning: “Wijn”

Steekpenning: “Tabak”

Steekpenning: “Tijdschrift”

Steekpenning: “Koffie”

Een willekeurige steekpenning

Betaal 1 steekpenning minder

Geheime informatie: “Aktetas”

Geheime informatie: “Fles”

Geheime informatie: “Dia”

Geheime informatie: “Microfilm”

Geheime informatie: “Pistool”

Willekeurige geheime informatie

Telfiche geheime informatie: “Aktetas”

Telfiche geheime informatie: “Fles”

Telfiche geheime informatie: “Dia”

Telfiche geheime informatie: “Microfilm”

Telfiche geheime informatie: “Pistool”

Willekeurig telfiche geheime informatie

Vlag: “Frankrijk”

Vlag: “Oostenrijk”

Vlag: “USSR”

Vlag: “Groot-Brittannië”

Vlag: “USA”

Algemene begrippen

Kaarten

Kaarten trekken: In de **kaartenfase** trekt iedere speler 3 kaarten van de trekstapel.

Kaarten afleggen: In actie I van de actiefase leg je een kaart af als je een nieuwe kaart in een lade legt en alle lades zijn al gevuld; in actie II leg je een kaart af als je een steekpenning neemt; in actie IV leg je een kaart af als je een telfiche voor geheime informatie een veld naar rechts verplaatst.

Een kaart in een lade leggen: In actie I leggen de spelers de meest linkse kaart op het bureau in een van de lades onder het bureau. Vanaf nu kan de vaardigheid van de kaart gebruikt worden.

Een kaart in een lade gebruiken: Een speler kan de vaardigheid van een kaart gebruiken in een actie die is aangegeven op de kaart. Zolang de kaart in de lade ligt kan de vaardigheid worden gebruikt.

Een steekpenning nemen: In actie II nemen spelers 1 steekpenning, zoals aangegeven op de tweede kaart van links op het bureau, uit de algemene voorraad. Er zijn 5 verschillende soorten steekpenningen.

Een telfiche voor geheime informatie een veld naar rechts verplaatsten: In actie IV verplaatsen de spelers 1 telfiche voor geheime informatie, zoals aangegeven op meest rechtse kaart op het bureau, een veld naar rechts. Er zijn 5 verschillende soorten geheime informatie, dus ook 5 verschillende telfiches.

Speelbord

Gebouwen: Er zijn 30 verschillende gebouwen op de kaart van Wenen. Elk gebouw heeft een bepaalde **achtergrondkleur** en staat onder controle van een bepaald land, aangegeven door een vlag. De 5 verschillende landen gebruiken de gebouwen onder hun controle, als geheim hoofdkwartier. In de volledige versie heeft elk gebouw ook nog zijn eigen **zegel.**

Een agent op een gebouw plaatsen: In **actie III** plaatsen de spelers een van hun agenten op een gebouw. Dit kan een agent uit de persoonlijke voorraad zijn of een agent die al was ingezet op de kaart van Wenen. Om een agent op een gebouw te plaatsen moeten er 2 van de aangegeven **steekpenningen** betaald worden.

Pleinen: Op de kaart staan 40 pleinen met de nummers “2”, “3” en “4”. Dit nummer is altijd gelijk aan het aantal straten dat van het plein naar de aangrenzende gebouwen voert.

Geheime informatie verkrijgen: Als een speler een plein omringt, door in elk met een weg verbonden (“aangrenzend”) gebouw een agent te hebben, dan neemt hij de geheime informatie (als die er is) van het plein. Dit levert 2, 3 of 4 punten op (= aantal straten).

De straten: Straten verbinden pleinen, waarop geheime informatie ligt, met de aangrenzende gebouwen.

Prater-ansichtkaart (in de **volledige versie**): De beschikbare opdrachten worden op deze afbeelding gelegd, rechts bovenaan het speelbord.

Overige

Geld verdienen: Als de volledige versie gespeeld wordt, dan krijgen spelers geld als ze een opdracht aannemen en als ze een opdracht vervullen. Ze nemen dit bedrag aan munten uit de algemene voorraad en leggen dit goed zichtbaar op hun bureau of verstoppen dit in hun geldkist (als ze die gekocht hebben).

Aankoop en betaaldag: In de volledige versie kunnen spelers extra agenten inhuren en hun bureau verbeteren met accessoires en een bijzettafel. Deze verbeteringen en het huren van agenten kosten geld, dat spelers betalen aan de algemene voorraad vanuit hun persoonlijke voorraad (maar nooit uit hun geldkist).

Overzicht van de vaardigheden van de kaarten

Er zijn normaal gesproken 5 tot 10 kaarten met vergelijkbare vaardigheden die alleen op 1 detail verschillen (bijvoorbeeld de soort steekpenningen). De volgende symbolen worden gebruikt bij de uitleg van de verschillende kaarten:

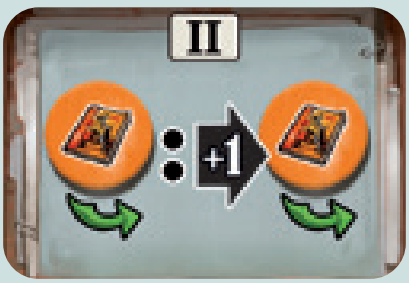
- ◯-Steekpenning = steekpenning van de afgebeelde soort
- -Gebouw = gebouw met de afgebeelde vlag
- -Telfiche = telfiche voor geheime informatie van de afgebeelde soort
- -Gebouw = gebouw met de afgebeelde kleur
- -Gebouw = gebouw met het afgebeelde zegel
- -Geheime informatie = geheime informatie van de afgebeelde soort

Algemene opmerkingen:

- Een bonus die verkregen is door de vaardigheid van een kaart te gebruiken, kan nooit een andere bonus opleveren.
- De vaardigheden van de kaarten zijn **cumulatief.** Als bijvoorbeeld een kaart een bonus geeft als een agent op een paars gebouw geplaatst wordt en een andere kaart geeft een bonus al een agent geplaatst wordt op een gebouw onder controle van Frankrijk, dan krijgt de speler beide bonussen als hij de agent plaats op een gebouw dat aan beide voorwaarden voldoet.

Kaarten voor de beginnersversie

001-010



Actie II:
Als je 1 ◯-steekpenning neemt, dan mag je 1 extra steekpenning van dezelfde kleur nemen.

Let op: ***Dit is alleen van toepassing voor een steekpenning die wordt genomen in actie II. Andere extra steekpenningen die je door andere vaardigheden van kaarten krijgt, leveren geen extra steekpenningen op.***

011-015

Actie II:
Als je 1 ◯-steekpenning neemt, dan krijg je 2 punten.

Let op: ***Dit is alleen van toepassing voor een steekpenning die wordt genomen in actie II. Andere extra steekpenningen die je door andere vaardigheden van kaarten krijgt, leveren geen punten op.***

016-020

Actie II:
Als je 1 ◯-steekpenning neemt, dan mag je 1 telfiche voor geheime informatie naar keuze 1 veld vooruit schuiven.

Let op: ***Dit is alleen van toepassing voor een steekpenning die wordt genomen in actie II. Andere extra steekpenningen die door andere vaardigheden van kaarten krijgt, leveren geen extra verplaatsing van een telfiche op.***

021-025

Actie III:
Als je jouw agent op een -gebouw plaatst, dan neem je 1 steekpenning naar keuze.

026-030

Actie III:
Als je jouw agent op een -gebouw plaatst, dan krijg je 3 punten.

031-035

Actie III:
Als je jouw agent op een -gebouw plaatst, dan schuif je 1 telfiche voor geheime informatie naar keuze, een veld vooruit.

036-045

Actie III:
Als je jouw agent op een -gebouw plaatst, dan betaal je 1 steekpenning minder.

Let op: ***Door de juiste vaardigheden te combineren kun je de kosten om een agent te plaatsen terug-brengen tot 0 steekpenningen. Je ontvangt echter nooit steekpenningen, zelfs al zou je de kosten nog verder terug kunnen brengen.***

046-055

Actie III:
Als je jouw agent op een -gebouw plaatst, dan neem je 1 steekpenning naar keuze.

056-060

Actie III:
Als je jouw agent op een -gebouw plaatst, dan krijg je 3 punten.

061-065

Actie III:
Als je jouw agent op een -gebouw plaatst, dan schuif je 1 telfiche voor geheime informatie naar keuze, een veld vooruit.

066-075

Actie IV:
Als je een -telfiche een veld vooruitschuift, dan neem je 1 steekpenning naar keuze.

076-080

Actie IV:
Als je een -telfiche een veld vooruitschuift, dan krijg je 2 punten.

081-085

Actie III:
Als je jouw agent op een gebouw plaatst, met een of meer agenten van andere spelers, dan neem je 2 -steekpenning.

086-090

Actie III:
Als je jouw agent op een gebouw plaatst, met een of meer agenten van andere spelers, dan krijg je 5 punten.

Extra kaarten voor de volledige versie

091-100

Actie III:
Als je jouw agent op een ⬡-gebouw plaatst, dan betaal je 1 steekpenning minder.

Let op: ***Door de juiste vaardigheden te combineren kun je de kosten om een agent te plaatsen terug-brengen tot 0 steekpenningen. Je ontvangt echter nooit steekpenningen, zelfs al zou je de kosten nog verder terug kunnen brengen.***

101-110

Actie III:
Als je jouw agent op een ⬡-gebouw plaatst, dan neem je 1 steekpenning naar keuze..

111-115

Actie III:
Als je jouw agent op een ⬡-gebouw plaatst, dan krijg je 3 punten.

116-120

Actie III:
Als je jouw agent op een ⬡-gebouw plaatst, dan schuif je 1 telfiche voor geheime informatie naar keuze een veld vooruit.

121-125

Actie III:
Als je jouw agent op een gebouw plaatst, met een of meer agenten van andere spelers, dan betaal je 1 steekpenning minder.

Let op: ***Door de juiste vaardigheden te combineren kun je de kosten om een agent te plaatsen terug-brengen tot 0 steekpenningen. Je ontvangt echter nooit steekpenningen, zelfs al zou je de kosten nog verder terug kunnen brengen.***

126-130

Actie III:
Als je jouw agent op een gebouw plaatst, met een of meer agenten van andere spelers, dan neem je direct 2 kaarten in je hand voor de volgende ronde.

Let op: ***Je trekt nog steeds 3 kaarten in de volgende kaartenfase. Dan kies je 3 van de 5 kaarten in je hand en legt deze op de gebruikelijke wijze bovenaan je bureau. De 2 resterende kaarten leg je open op de aflegstapel.***

131-135

Actie III:
Als je een ▢-geheime informatie krijgt, dan neem je zoveel verschillende steekpenningen als het aantal spelers.

Voorbeeld:
Jan heeft kaart nr. 131 (hierboven afgebeeld) in een van zijn lades liggen en hij krijgt een aktetas in actie III. Dit is een spel met 3 spelers en hij besluit een "Koffie", "Chocolade" en "Tijdschrift" te nemen.

136-140

Actie III:
Als je een ▢-geheime informatie krijgt, dan krijg je 8 punten.

Let op: ***Je krijgt deze punten naast de punten die zijn afgebeeld op het plein waar het geheime-informatiefiche vandaan komt.***

141-145

Actie III:
Als je een ▢-geheime informatie krijgt, dan ver-plaats je het bijbehorende ⬭-telfichekrijg 2 velden vooruit.

Voorbeeld: ***Anna heeft kaart nr. 141 (hierboven afgebeeld) in een van haar lades liggen en ze krijgt een pistool in actie III. Ze heeft nu 3 pistolen en door het bijbehorende telfiche 2 velden naar voren te schuiven krijgt ze 2 x 3 = 6 punten.***

146-155

Actie III:
Je mag ◯-steekpenningen betalen in plaats van elke andere steekpenning.

Let op: ***Dit is alleen van toepassing op actie III wanneer je een agent op een gebouw plaatst.***

156-165

Actie IV:
In plaats van het afgebeelde -telfiche mag je elk ander telfiche 1 veld vooruit schuiven.

171

Actie III:
Als je een geheime-informatiefiche krijgt van een plein met een "2", dan neem je 2 steekpenningen naar keuze van dezelfde soort.

173

Actie III:
Als je een geheime-informatiefiche krijgt van een plein met een "4", dan neem je 4 steekpenningen naar keuze van dezelfde soort.

166-170

Actie III:
Als je een geheime-informatiefiche krijgt van een soort die je nog niet hebt, dan krijg je 5 punten.

Let op: ***Je krijgt deze punten naast de punten die zijn afgebeeld op het plein waar het geheime-informatiefiche vandaan komt.***

172

Actie III:
Als je een geheime-informatiefiche krijgt van een plein met een "3", dan neem je 3 steekpenningen naar keuze van dezelfde soort.

174-175

Actie III:
Als je een geheime-informatiefiche krijgt, dan neem je een steekpenning naar keuze.

De opdrachten

Er zijn 3 categorieën opdrachten: 5 "S"-startopdrachten, 30 "A"-opdrachten en 25 "B"-opdrachten. Ze hebben verschillende nummers rechtsonder aan de voorzijde en een verschillende achterzijde.

Voorzijde van een startopdracht

Achterzijde van een startopdracht

Voorzijde van een "A"-opdracht

Achterzijde van een "A"-opdracht

Voorzijde van een "B"-opdracht

Achterzijde van een "B"-opdracht

Opbouw van de opdrachten:

Linksboven: Postzegel

Linksboven heeft elke opdracht een postzegel met daarop 1 van de 5 vlaggen afgebeeld. Alleen als een speler in deze ronde een agent heeft geplaats op een gebouw met dezelfde vlag dan mag hij:

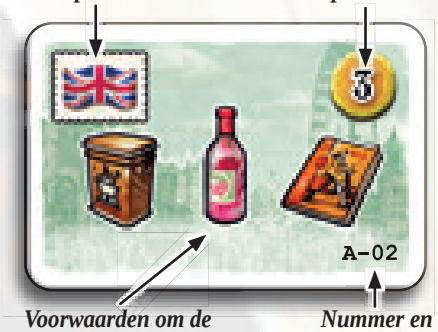
- **1 Opdracht** met de overeenkomstige vlag **aannemen**. Dat wil zeggen: De opdracht van het speelbord nemen en op een leeg veld van zijn bureau leggen. Hij ontvangt als aanbetaling 1 shilling voor een "A"-opdracht of 2 shilling voor een "B"=opdracht.

of

- **1 of meer opdrachten vervullen** van het betreffende land, als hij aan alle voorwaarden voldoet.

Postzegel met de vlag: Belangrijk voor het aannemen en vervullen van opdrachten.

Beloning voor het vervullen van de opdracht.



Voorwaarden om de opdracht te vervullen.

Nummer en categorie.

Rechtsboven: Beloning

Rechtsboven op elke opdracht staat de beloning afgebeeld als de opdracht wordt vervuld. Dit betreft geld dat de spelers nemen uit de algemene voorraad en / of punten, die direct worden bijgeteld op het puntenspoor.

Midden: Voorwaarden

Om een opdracht te vervullen moet een speler aan alle voorwaarden voldoen die in het midden van de opdracht zijn afgebeeld. Er zijn 4 soorten voorwaarden die op de volgende pagina worden uitgelegd.

Zegels:
S-01 t/m S-05; A-16 t/m A-20; B-21 t/m B-25

Om deze opdrachten te vervullen, moet een speler telkens een van zijn agenten ingezet hebben op de gebouwen met deze zegels. Als hetzelfde zegel meer dan een keer is afgebeeld op een opdracht, dan moet de speler agenten hebben op evenveel gebouwen met dit zegel. Als hetzelfde zegel is afgebeeld op meerdere opdrachten, dan kan een agent gelijktijdig tellen voor het vervullen van meerdere verschillende opdrachten.

Voorbeeld:
Katrien heeft de opdrachten S-01 en A-16 (hierboven afgebeeld). Tijdens actie III heeft ze een van haar agenten geplaatst op een gebouw dat onder controle staat van Frankrijk (vlag) en met een zegel "religie". Twee van haar agenten stonden al op een gebouw met een zegel "adel". Ze kan dus beide opdrachten tegelijk vervullen tijdens haar beurt. Ze krijgt in totaal 5 shilling uit de algemene voorraad en 2 punten die ze direct bijtelt op het puntenspoor.

Steekpenningen:
A-01 t/m A-15

Om deze opdrachten te vervullen, moet een speler alle afgebeelde steekpenningen bezitten. Hij hoeft ze niet te betalen maar alleen te tonen dat hij ze bezit. Als dezelfde soort steekpenning voorkomt op meerdere opdrachten dan is het voldoende om maar een van deze steekpenningen te bezitten om de opdrachten gelijktijdig te vervullen.

Gebouwen:
A-21 t/m A-30

Om deze opdrachten te vervullen, moet een speler een agent hebben op dit gebouw. Om de gebouwen gemakkelijk te herkennen zijn ze voorzien van een klein huisnummerplaatje met de letters A t/m L.

Let op: ***Om verwarring met Romeinse cijfers te voorkomen worden de letters I en J niet gebruikt op de huisnummerplaatjes.***

Geheime Informatie:
B-01 t/m B-20

Om deze opdrachten te vervullen, moet een speler alle afgebeelde geheime-informatiefiches bezitten. Hij hoeft ze niet te betalen maar alleen te tonen dat hij ze bezit. Als dezelfde soort geheime-informatie-fiches voorkomt op meerdere opdrachten dan is het voldoende om maar een van deze soort geheime informatie te bezitten om de opdrachten gelijktijdig te vervullen.

Voorbeeld:
Ulrich heeft de opdrachten B-03, B-14 en B-20 (hierboven afgebeeld).

Tijdens zijn beurt heeft hij een van zijn agenten geplaatst op een gebouw onder controle van Oostenrijk (vlag).

Op dit moment bezit hij de volgende geheime informatie:
1 aktetas, 1 dia, 1 microfilm, 1 fles, 2 pistolen.

Hij kan dus de opdrachten B-03 en B-14 gelijktijdig vervullen tijdens zijn beurt. Dit levert hem 1 shilling op uit de algemene voorraad en 13 punten die hij direct bijtelt op het puntenspoor.

Ondanks dat hij alle benodigde geheime informatie bezit kan hij opdracht B-20 niet vervullen, omdat hij in deze beurt geen agent geplaatst heeft op een gebouw onder controle van de USA (vlag)!

© Copyright 2023 · Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.

est. 1989 QUEEN GAMES